
An Original CG Motion Picture
BIOHAZARD
VENDETTA

世界的大ヒットのサバイバルホラーゲーム
『バイオハザード』シリーズの世界観をベースに描く
最新のフルCG長編アニメーション映画最新作

1996年にプレイステーション用ゲームソフトとして誕生した『バイオハザード』。
瞬く間に世界中で大ヒットを飛ばし、続編だけではなくスピンオフのシリーズも数多くリリース。
最新作『バイオハザード7 レジデント イービル』まで含めると、シリーズ累計販売本数7,700万本を超える世界的サバイバルホラーへと昇華した。
2002年にはポール・W・S・アンダーソン監督でミラ・ジョヴォヴィッチが主演を務めた実写映画のシリーズもスタート。
「ゲーム原作の映画はヒットしない」という定説を見事に覆してみせた。

2008年、『バイオハザード』の世界観をベースに、
レオン・S・ケネディを主役にしたフルCGアニメシリーズの1作目『バイオハザード ディジェネレーション』が公開。
2012年には2作目『バイオハザード ダムネーション』も公開され、大きな話題を集めた。
そして2017年、CGアニメ3作目となる『バイオハザード:ヴェンデッタ』がついに公開。
エグゼクティブ・プロデューサーとして、全米興行成績1位を獲得した経験を持つ『呪怨』の清水崇が参加。
監督は『THE NEXT GENERATION パトレイバー』などの演出を手掛けた
"次世代のアクション映画を担う監督"として高い評価を受ける辻本貴則、脚本を『バイオハザード』シリーズの大ファンであり、
近年はアニメ「PSYCHO-PASS サイコパス」で独特の世界観を作った深見真が務めるなど、豪華クリエイター陣が集結。
さらにアニメーション制作を「キャプテンハーロック SPACE PIRATE CAPTAIN HARLOCK」などで知られる
マーザ・アニメーションプラネットが務めており、最新技術を駆使したハイクオリティのCGアニメーションを完成させた。

ゲーム版でいまだ実現していないクリス・レッドフィールドとレオン・S・ケネディがタッグを組んで予測不可能なバトルを繰り広げるほか、
ファンの間でひそかな人気を集めていたレベッカ・チェンバースがキーパーソンとして登場。
クライマックスでの大都市壊滅を阻止するシーンは、ゲーム版でも実写映画版でも不可能だった
派手な演出をフルCGアニメ版でエモーションたっぷりに描き、アクション映画としても高い完成度になっている。

CAUTION
この先は映画のネタバレが多く含まれています。
映画をお楽しみいただいた後に
お読みいただくことをお薦めします。



対バイオテロ組織「BSAA」のクリス・レッドフィールドは、ある情報を基に、武器密売組織の拠点である謎の洋館へ突入する。探索の最中、クリスは国際指名手配犯であるグレン・アリアスと対峙して一戦を交えるも、彼の"商品"の脅威を目の当たりにし、結果、彼を逃してしまう。

一方、元ラクーン市警の特殊部隊「S.T.A.R.S.」の一員だったレベッカ・チェンバースは、現在は大学教授として研究所で働き、「死者が甦り、凶暴化する」という不可解な事件の研究と調査を進めていた。「新型ウィルス」が関係していることを突き止めた彼女は、治療薬のワクチンを開発することに成功。その直後、研究所が何者かに襲撃され、レベッカは死の危険にさらされるが、自身にワクチンを投与してなんとか復活する。そこへ、アリアスの手掛かりを追っていたBSAAが研究所へ現れ、レベッカとクリスが再会を果たす。

レベッカが新ウィルスを分析した結果、「ロス・イルミナドス教団の寄生生物に近い」ことが判明。クリスとレベッカは、その事件に関わった人物で、アメリカ大統領直轄のエージェント組織「DSO」に所属するレオン・S・ケネディに協力を仰ぐため、彼が"休暇"を過ごしていたコロラド州にあるロッジへ向かう。再会を果たした3人は、レオンのかつての仲間パトリシオからの情報も得て、アリアスの真の目的が"バイオテロ"だと掴む。だが、その矢先、クリスとレベッカの行方を追跡していたアリアスの仲間によってロッジが襲撃され、レベッカが連れ去られてしまう。実はアリアスには、最愛の女性サラとの結婚式の最中、自分を狙っていた某国にスマート爆弾で襲撃されサラを殺害された過去があった。復讐の鬼と化したアリアスは、テロを企み、また、サラにそっくりなレベッカを自分のものにしようとしていたのだ。

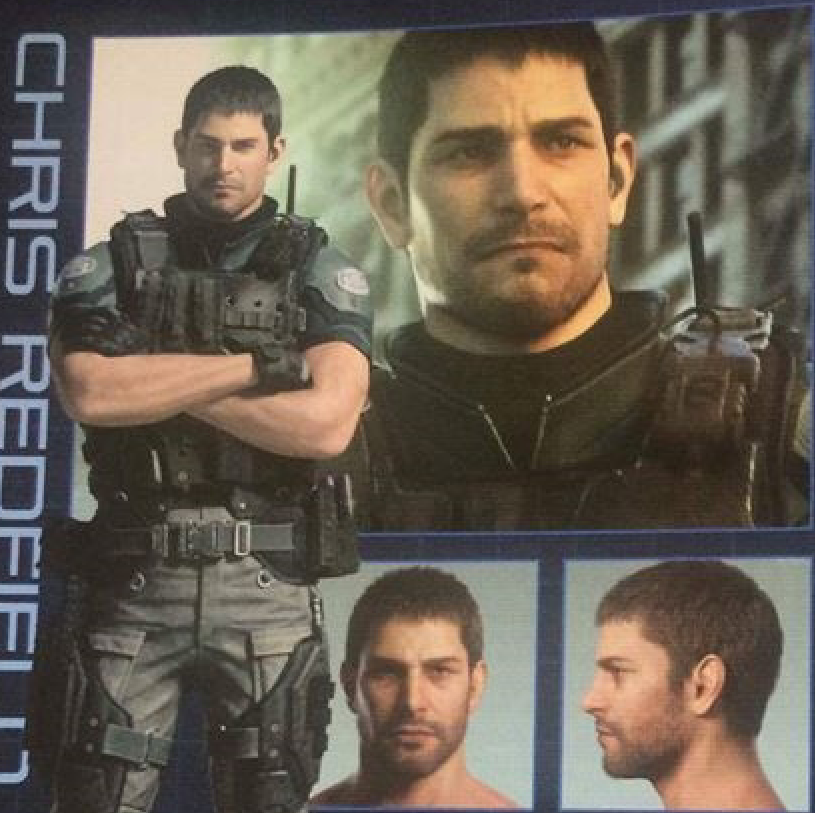
クリスとレオンは、バイオテロの阻止とレベッカを救出するため、アリアスのアジトがあるニューヨークへ向かうが…。



誰がために、何のために戦うか？ —— これは、血塗られた復讐の物語。



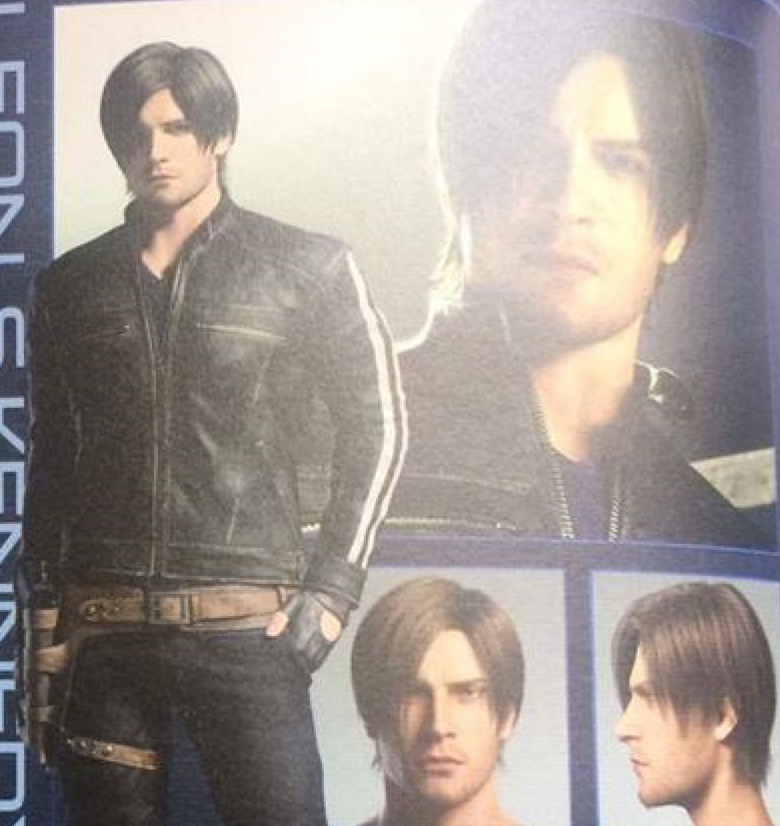
CHRIS REDFIELD




クリス・レッドフィールド

対バイオテロ部隊であるBSAA(Bioterrorism Security Assessment Alliance)の創設メンバーの1人。優れた観察力と洞察力、高い戦闘能力をもつエースとして活躍し、BSAAの生ける伝説的な存在として慕われており、仲間思いの性格。元S.T.A.R.S.隊員であり、「洋館事件」を生き延びた過去を持つ。製薬会社「アンブレラ」の陰謀を阻止するため、これまでに数々のバイオテロ事件を解決に導いてきた。本作でメキシコ政府の依頼を受け、武器商人アリアスのアジトとみられる館へ捜査に向かうが、返り討ちに遭う。復讐心に燃えるクリスは、アリアスの後を追う。

LEON S.KENNEDY




レオン・S・ケネディ

正義感が強く、冷静で多少のことでは動じないが、大胆不敵な面もある。元ラクーン市警の警官で、「ラクーンシティ壊滅事件」においても、果敢に生存者の救出に全力を尽くす。その腕前を政府に買われ、後に合衆国直轄のエージェント組織DSO(Division of Security Operations)の一員となり、数々の難事件を解決する。時折軽口を叩くユーモアや、バイオテロに対する強い憤りや正義心は今も変わっていないが、"内部の人間が裏切り者だった"ある事件をきっかけに、自分の進むべき道に不信感を募らせてしまい、やや引退じみた生活を送るようになる。

REBECCA CHAMBERS





レベッカ・チェンバース

元ラクーン市警の特殊部隊S.T.A.R.S.所属。その愛らしい姿とは裏腹に薬品の精製と調合に関するエキスパート。18歳の若さで、大学の学士課程を優秀な成績を修めて卒業している。S.T.A.R.S.時代には、クリスと協力して事件の調査を行ったことも。現在はシカゴの大学教授で、BSAAのアドバイザーを務めている。知的で行動派でもあり、多少のことでは動じない、度胸のある性格の持ち主。

D.C.



D・C

BSAA精鋭部隊チーム「シルバーダガー」の一員。短髪の黒人男性。元アメリカ軍特殊部隊でシルバーダガーのリーダー格。コンピューターハッキングの知識を有するゲームマニアで、常にクールな大卒のインテリだが、陸上競技での優勝経験や軍用型航空機の操縦士の資格を持っている。離婚歴があり、子どももいる。別れた妻の話になると落ち込む。

DAMIAN



ダミアン

BSAA精鋭部隊チーム「シルバーダガー」の一員。ヒスパニック系の筋肉質な若者。D・Cとはアメリカ軍時代からの付き合い。立派な体格に似合わず、皮肉屋で神経質。"戦っている以外の自分"が想像できない、生まれつきの兵士。趣味はハンティング。カナダの山奥に狩猟小屋を持っている。

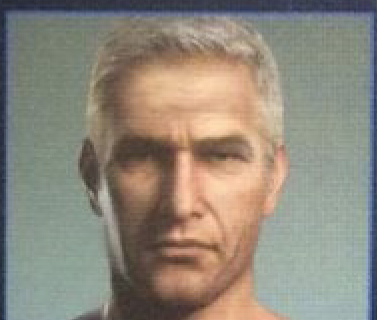
NADIA



ナディア

BSAA精鋭部隊チーム「シルバーダガー」の紅一点。黒髪のボブヘアで、ドイツ系アメリカ人。元ロサンゼルス市警のSWAT隊員で、世界各地で起こるB.O.W.関連の事件を見て義憤にかられ、BSAAに志願した。狙撃の名手。同性愛者であり、パートナーと共同購入した一軒家がサンフランシスコにある。

GLENN ARIAS





グレン・アリアス

元軍人の武器商人。某国と裏取引し武器を売却していたが、悪質すぎてその存在を狙われ、自らの結婚式を爆撃されて家族を失う。復讐を誓って地下活動に潜り、新型ウィルスを使ったバイオテロを目論んでいたが、メキシコで計画進行中にクリスと遭遇する。元々は理論派の冷静沈着な実業家であり、飲料水の製造に限らず幅広い展開を行う「アグア社」の設立者。家族を失った辛い体験から変質的な行動を垣間見せることがある。近接格闘術を得意としている。

MARIA GOMEZ



マリア・ゴメス

アリアスの副官的ポジション。ブロンドでスレンダーな美女。ディエゴの娘だが、父親ともどもアリアスの結婚式で爆撃の犠牲となった。この爆撃により右目を失ったが、父親と同じく肉体改造を受けた。人間的な感情は薄れているが、唯一ディエゴに対しては感情を見せる。

DIEGO GOMEZ



ディエゴ・ゴメス

アリアスのボディガード。アリアスとは古い友人でもあり、その結婚式に参列した際に爆撃を受けて瀕死の状態となったが、彼の手によって肉体改造を施され、頑強な生物兵器として復活する。マリア・ゴメスの実の父親でもある。巨体で、醜く変形した顔を隠すために特殊マスクを常にかぶっている。爆撃の後遺症で声は出せない。

――そもそもお2人は、『バイオハザード』シリーズにどのような印象を持っていましたか？

辻本 日本発のハリウッドメジャーという印象ですね。まずこの映画のお話をいただいたときは信じられませんでした。僕にそんな話来るわけないって（笑）。

清水 僕もまさか自分が関わるとは思っていませんでした。ホラーシリーズというのは、一度ヒットすると乱造されて、ダメになっていくケースも多いんですよ。でも『バイオハザード』は、ゲームも映画もたくさんあるのに世界観がちゃんと一貫している。その上で日本産のゾンビが逆に向こうのゾンビに影響を与えていますから。

辻本 確かにそうですね。

清水 日本ではゾンビのような肉体の"器"ではなく"魂"が恐怖として描かれることが多いんです。でも海外の文化であるゾンビホラーをベースとして、そこにテロとアクションを絡ませたというのはうまいですよね。ハリウッドが映画化に食いつくのもわかりますよね。

――CG作品と実写作品では、当然制約も違うと思いますが。

辻本 最初CGはなんでもできるものだと思っていて、爆発ひとつにしても素材のストックがあるんでしょと。ところが、1個1個全部作っていくんですよ。最初にCG制作のマーザさんから「何回爆発させるんですか？」って聞かれました（笑）。結局実写と一緒なんだなと早い段階で知ることが出来ましたね。ただ、カメラアングルは実写ではありえないところから撮れるので、そこをどう活かすかは悩みどころでもあり、楽しいところでした。

――清水さんの今回の役割については？

清水 元々は原点回帰でホラーの部分を強化してくれということだったんですが、参加した時点では監督も決まっていませんでした。そこから監督が辻本さんに決まって、ならばどう考えてもアクションに転がした方がいいに決まってる。だったら俺いらないなって（笑）。

辻本 そんなこと誰も言ってないじゃないですか（笑）。

清水 でも、まあアクションばっかりというわけにもいかない。じゃあどう怖くできるかと考えたときに、まず最低条件としては、クリスもレオンもレベッカも映画の中で絶対殺しちゃダメじゃないですか。

辻本 ダメですね。そんな権限ないです（笑）。

清水 そうなると脇役や敵の人物像が非常に大切になってくる。なんとか主人公たちとうまく絡ませる必要があったので、ドラマ性や怖がらせたいポイントなどでかなり口出しはさせていただきました。

辻本 土台作りの段階でかなり頑張っていただきましたね。初期段階のプロットが何枚かあったのですが、清水さんからの修正が大量の赤字で戻ってきましたから。

清水 どうすればクリス、レオンのキャラクターをより深く掘り下げることができるのかをかなり模索しましたし、ホラーとして足りないところを僕の方で加えていく感じでしたね。

辻本 敵のアリアスについてもただの悪いやつというだけでは共感できないし、生活があり家族があるということを示さないと単純な話になりますから。さらにクリスやレオンのドラマ部分を補強するために、情報屋のパトリシオというキャラクターを出しました。彼らに関わったことで被害者になってしまう人間がいて、その責任も負うことで彼らが奮起する。パトリシオの家族からの電話口に子どもがいるというのは清水さんのアイデアでしたね。

――本作での主人公たちの人物像については？

清水 クリスはこれまでの作品で弱さも見せてくれていて、男としてかっこいいと思うんですが、レオンはそう思えなかったんですよね。弱い部分だったり人間らしいところが見えて初めてキャラクターに愛着が湧くと思うんです。そこで今までのレオンは崩さずに、いかに人間味の部分を入れられるかという課題が僕の中にあったんです。そこで酒におぼれて愚痴をこぼすようなレオンもありなんじゃないかと。歴戦の男ふたりがレベッカにこっぴどく怒られるのもいいですよね。

――レベッカはこれまでの経験からすれば、銃を撃つという選択もあったのではないかと思いますが。

辻本 彼女が銃を撃たないというのは、僕が入った段階ではほぼ決まっていたことでしたね。大学教授で一線からは退いていますし。

清水 最初、前半のゾンビに襲われるところは、銃で応戦するという事になっていたんですよ。でもそうなると前半と後半でキャラが違うからやめようと。

辻本 とはいえ応戦するシーンは欲しくて、結果その場にあるものを武器として戦うという形になりました。それとレベッカがゾンビの返り血を浴びるところがあるんですが、血の量が少なくて、清水さんと「もっとかけたい！」って話していたらカプコンの小林さんから「うちの女優なのでNG」って返ってきたので引き下がりました（笑）。

清水 カプコンの所属俳優ですからね（笑）。

辻本 あと、レベッカといえば水を飲むシーン。脚本の深見さんが水を飲むというのにこだわってて、実は ハンバーガーを食べながらクリスと喋るシーンもあったんですが、予算の都合でなくなったんです。

「清水さんには土台作りをかなり頑張っていただきました。」



監督

辻本貴則

スタッフがそこを汲み取ってせめて水を飲むシーンだけでもと頑張ってくれて…妙にセクシーな映像になったんですよ。水を飲むとほっぺが膨らむという部分まで描いて（笑）。

清水 かなり手間暇かけてますもんね。わざわざ2回も飲んでるし（笑）。あと僕としてはレオンは髪を切ってもいいと思うんですよ。だってCGも大変でしょ？ 髪の毛を"ファッサー"ってやらなきゃいけないから。

辻本 そうそう（笑）。クリスは髪が短いので動かさなくても問題ないんですがレオンはもう大変。だからアリアスの方も短髪ということになったんですよ。

――今作では辻本監督ならではのアクションがバイオと融合しました。レオンとバイクが大いに活躍しますね。

辻本 まず原点回帰というテーマがあって、おなじみの洋館も出てくる。だったらゾンビ犬も出したいという思いがありまして、さらにレオンに過去2作でやっていないことをやらせたいというのがありました。広範囲を猛スピードで移動できるもので、僕にはトム・クルーズのような雰囲気があって…これはもうバイクしかないだろうと（笑）。CG映画だと高速道路でロケも封鎖も出来るしカメラワークも自由。これこそCG映画の利点ですよ。

清水 僕が嬉しかったのは辻本監督が入ったことで、実写のようなカメラアングルを取り入れつつ、やりたい時には無茶なカメラワークをやっていて、それが見どころとして完成されているんですよね。あとはタイアップのDucati（ドゥカティ）のバイクを武器としたところかな（笑）。

辻本 陽気なイタリア人だから壊しても怒らないだろう、とか滅茶苦茶な理論でバイクを酷使しましたね（笑）。懐の深いメーカーさんたちで良かったです。

清水 あと、クリスとレオンのどちらがバイクに乗るのかというところも良かったですよね。レオンの表情がすべてを物語っている。当然オレがバイクだよねって（笑）。

――エレベーターホールでのアクションシーンも秀逸でした。

辻本 予告編を観た海外の人が「レオンはきっと戦う前に『ジョン・ウィック』を観たんだろうな」というコメントをしていて（笑）。確かに今流行りのアクションでもありますし、過去2作でゾンビとしっかりと戦うシーンが少なかったので、ここでガッツリやりたいなと。対ゾンビの恐怖エリアというのは手の届く範囲内が怖いわけで、その中で近接戦闘を取り入れるとうまくマッチングするんじゃないかと思ったんです。あそこにレオンがバイクで乗り付けてくるという部分も荒唐無稽ですが、慌てて駆けつけた感じが出て良かったなと思います。

清水 辻本監督のそれまでのシーンの都合とか経緯をふっ飛ばすケレン味がほんといいですよね（笑）。細かいことはいいんだよ的な（笑）。

辻本 褒められている気がしないなあ（笑）。でもあそこはジョン・ウー作品でもよくある、観客が笑いながら手を叩いて喜べることが大事だと思ったんですよね。それと深見さんからリクエストのあった銃剣術もポイントです。以前別の作品で銃の先にナイフを付けて戦うということをしたんです。今作でも近い敵にはナイフ、遠い敵には銃撃、と使い分けたいと思って提案したら、アクション監督もゾンビ対銃剣術は見たことがないので面白そう、ということで採用となりました。

――監督は「5」のミニゲーム「マーセナリーズ・リユニオン」というゾンビを倒しまくるモードまではきっとやっていないと思いますが、エレベーターホールの戦闘はまさにそれでした。

辻本 それは良かったです（笑）。実はこのシーンの尺が長すぎるんじゃないかということで、本来エレベーターホールのシーンより前に入っていたアリアスの屋上の1シーンを今の位置に挟んでみたんです。それがうまく長さを中和してくれて、さらにゾンビの大群と戦っているので、どこかのタイミングで壁や床に血の量も増やさないといけないんですが、あのシーンのお陰でそれも可能になったという（笑）。一石二鳥のシーンでした。

――レールガンについては？

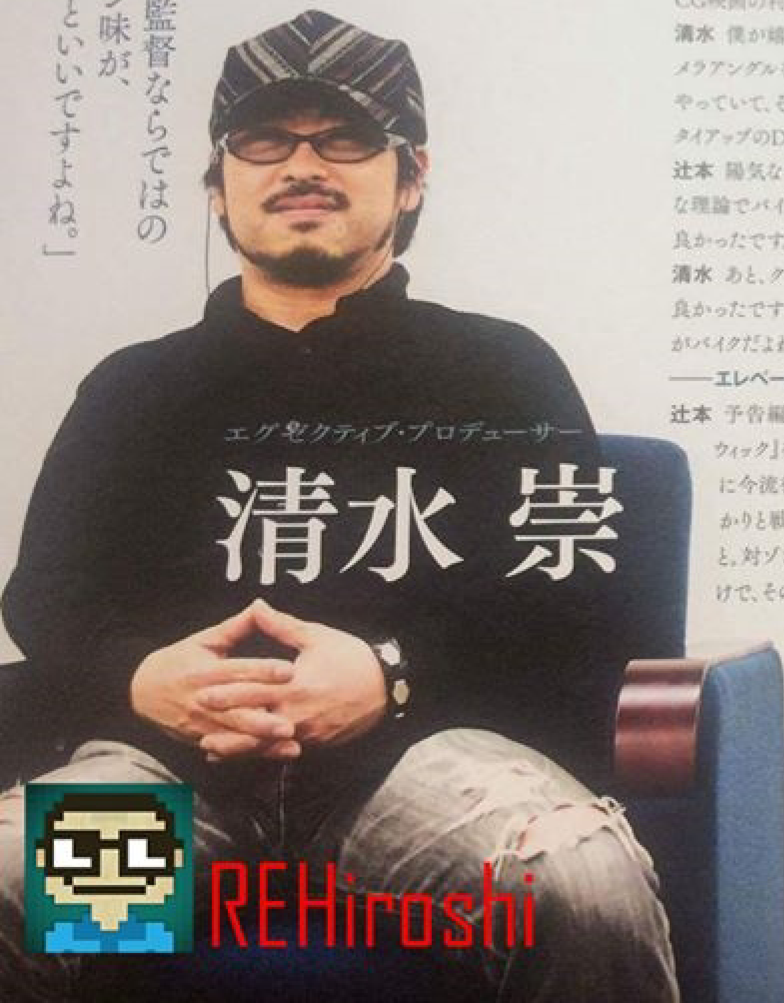
辻本 僕としてはレーザーガンでビルをスパッと切ってバタバタ倒していくという演出がしたかったんです。でも深見さんによるとレーザーもレールガンもあり得ない技術なんだけれど少しでもリアルなのはレールガンなんだそうです。至近距離で外してビル数棟を破壊するという快挙を成し遂げたんで良しとしましょう（笑）。軍法会議モノですけど。

――最後に、2回目以降に観る時のポイントがあれば教えてください。

清水 クリスとレオンがアリアスと銃撃戦を繰り広げるんですが、アリアスに対して2人ともが共通点を感じているんです。結局最後は化物になってしまうわけですが、レオンの冒頭の悲哀のセリフとアリアスの境遇が重なるんです。どうしてこんな人生になってしまったのかと。それが銃撃戦のクリスとレオンの表情に出ていると思うのでそこに注目してください。

辻本 ファンの皆さんが心待ちにしているゲームの世界が体験できる濃密な映画になっていると思います。あとは音響に関して、今回はドルビーアトモスに対応しています。柴崎憲治さんのSE（音響効果）はこだわりまくってますし、川井憲次さんの音楽とのハマり具合も半端ない。未体験の臨場感を楽しめるので、ぜひアトモスで鑑賞できる方は観てみてください。

「辻本監督ならではのケレン味が、ほんといいですよね。」



エグゼクティブ・プロデューサー

清水 崇

撮影＝川口 紘　取材・文＝相生 聡（クルーズ）



KEYWORDS

B.O.W.（有機生命体兵器）
Bio Organic Weapon

「t-ウィルス」をはじめ、様々なウィルスをベースとする生物により、多様な種類が存在する。アンブレラが目指していたのは知能にも優れた人間型タイプの戦闘用B.O.W.。

BSAA
Bioterrorism Security Assessment Alliance

アンブレラ崩壊後のB.O.W.の流出を、自身の責任とされることを危惧した「製薬企業連盟」が設立した対バイオテロ部隊。当初は民間からのオブザーバー的な役割をこなす程度だったが、バイオテロの脅威が日増しに強くなるにつれ、国連管轄の実働特殊部隊として再編された。

DSO
Division of Security Operations

レオンが所属するエージェント機関で、バイオテロの脅威からアメリカを守るため、2011年に時の大統領アダム・ベンフォードが中心になって設立した組織。レオンからの進言を基に設立されたDSO最大の特徴は"大統領直轄"という点であり、所属エージェントの行動は大統領の意思に基づく絶対的正義と見なされている。その経緯と実績から、結成からわずか2年で"大統領の剣"とまで呼ばれる組織となった。

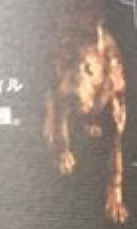
S.T.A.R.S.
Special Tactics and Rescue Service

ラクーン市警の管轄下にある特殊戦術及び救助を目的とする特殊部隊。ラクーンシティがアンブレラの援助を受けて発足した「明るいラクーン21計画」の一環として、1996年にラクーン市警察内部に創設。メンバーは、毎年増加傾向にある都市型テロ、多様化する組織犯罪、数々の緊急事態などに即時対応できるエリート集団として、軍や民間を問わずスカウトで集められたスペシャリストだけで構成されている。クリスやレベッカが所属していた時期に、2人は「洋館事件」に巻き込まれる。

アンブレラ

製薬会社として世界シェアNo.1を誇る巨大多国籍企業。ヨーロッパを拠点としているが、世界各地に支部を持ち、「傘」を意味する社名とシンボルマークは、「人々の健康を庇護する」という社訓を表現している。実態はウィルス研究とB.O.W.開発を主軸とした非合法組織で、軍事市場独占を狙い、1968年に製薬会社として設立された。2004年までにアメリカ政府によって全面的な業務停止命令を受け、株価は大暴落。事実上、崩壊した。

ケルベロス
Cerberus



軍用に適した大型犬のドーベルマンに、「t-ウィルス」を投与することで生み出されたB.O.W.の一種。

ゾンビ
Zombie



「t-ウィルス」に感染し、そのウィルスの影響で突然変異した人間。知性が失われ、皮膚の腐敗も進行。醜悪な外見から"生ける屍"という意味を込めて「ゾンビ」と呼ばれる。

ラクーンシティ
Raccoon City

アメリカ合衆国中西部に位置する工業都市。北部に広がる広大なラクーンフォレストの先にはアークレイ山地がある。アライグマの名を冠したこの街は、人口約10万人を数える中規模都市で、かつては小さな地方都市であったが、アンブレラが行った関連工場の誘致に伴い街は飛躍的に発展。約3割の市民がアンブレラ、もしくは関連企業に勤務していた当時は、同社は市政を動かすほどの影響力を持ち、ラクーンシティに欠かせない存在となっていた。

ラクーン市警
R.P.D.（Raccoon Police Department）

街の中央部に位置し、ラクーンシティの治安を一手に担う警察組織として、市民の安全を第一に活動していたが、元署長が裏ではアンブレラとの汚職に手を染め賄賂を受け取っていた。

ロス・イルミナドス教団

Los Iluminados

教祖オズムンド・サドラーが率いる、寒村に古くから続く独自の宗教団体。「革新的布教法」による全世界の支配のため、宿主を意のままに操れる寄生体「プラーガ」を使った世界の頂点への君臨を目論んでいたが、アメリカ合衆国大統領の娘の誘拐事件のために調査をしていたレオンによって、阻止される。

洋館事件

Arklay Laboratory

アークレイ山中のラクーンフォレストの奥地に建てられたアンブレラの研究施設「アークレイ研究所」。その仮の姿である洋館にてS.T.A.R.S.隊員が巻き込まれた惨事。研究所の狙いはS.T.A.R.S.隊員とB.O.W.との戦闘データ収集であったが、アンブレラの研究施設は爆破された。

チーム：シルバーダガー

Team : Silver Dagger



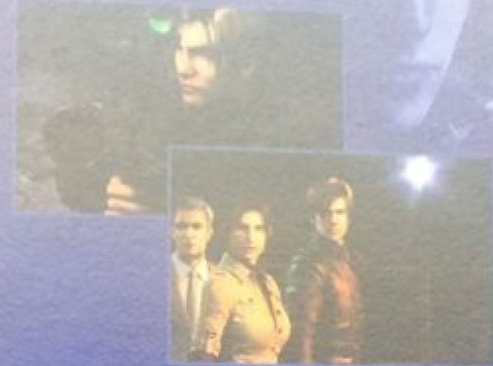
BSAA内の精鋭部隊、シルバーダガー。通常の対バイオテロチームと違い、シルバーダガーはより長期的かつ諜報機関的任務をこなすために編成された。その主任務は、バイオテロの原因となる人物の長期追跡・監視、超法規的情報収集。そして集めたエビデンスが何らかの大量破壊や殺戮の計画を示唆した場合、緊急即応部隊としての働きも持つ。



2008

biohazard DEGENERATION

アメリカ中西部にあるハーバードヴィル空港でバイオテロが発生。アンブレラ社が開発した「t-ウィルス」を手にするテロリストは、7年前に政府が隠蔽した"ラクーンシティ壊滅事件"を大統領自ら公表するようにと要求する。ホワイトハウス直轄のエージェント、レオンと、空港にいたNGO団体職員クレアは、ゾンビと戦いながらテロの真相に挑む。公開は小規模だったにもかかわらず驚異的なヒットを記録したシリーズ初のフルCGアニメーション。監督は、『平成ガメラ』三部作で特撮パートの助監督を担当した神谷誠。





『バイオハザード ディジェネレーション』

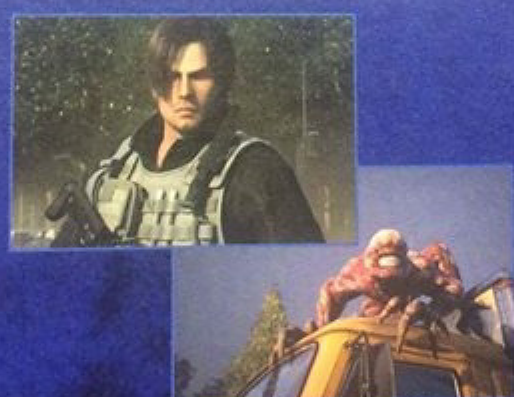
発売中 Blu-ray ¥5,695(税抜)
DVD ¥4,743(税抜)

発売・販売元：ソニー・ピクチャーズ エンタテインメント

2012

biohazard DAMNATION

内戦が続く東欧の東スラブ共和国。その戦場で「モンスターを見た」という噂が流れていることを知ったアメリカ政府は、B.O.W.(有機生命体兵器)の実戦投入をにらみ、レオンを現地へ派遣する。レオンが赴いたときアメリカはすでに撤退していたが、暗躍するB.O.W.を見過ごせないレオンは、ひとり戦いに身を投じていく。実戦配備されたB.O.W.の登場や、大群のリッカーとの戦い、エイダ・ウォンと女大統領スベトラーナのファイトシーンなど迫力のシーンが満載。『ディジェネレーション』に続き、神谷誠が監督を務めている。





『バイオハザード ダムネーション』

発売中 Blu-ray ¥5,695(税抜)
DVD ¥4,743(税抜)

発売元：バイオハザード CG2 製作委員会
販売元：ソニー・ピクチャーズ エンタテインメント



脚本
深見 真
Makoto Fukami

「アリアスはどこか人間的な切なさを持つ男になっていると思います。」

——まずは深見さんのゲームでの「バイオハザード」体験からお伺いできればと思います。深見さん、相当お好きですよね…？

そうです(笑)。ゲーム自体がすごく好きで、バイオに関しては1作目からやっていました。当時、"ゾンビを撃てるゲーム"というのが、かなり衝撃的だったことを覚えています。シリーズはどれも好きなのですが、本格的にすごいと思ったのは『4』ですね。初めてプレイした時の"銃を撃ってる"感じが本当にすごかった。それまでもTPS(三人称視点のシューティングゲーム)自体はいくつか例はあるんですが、『4』はもう完成度が段違いでしたね。

——確かに『4』は衝撃的でした。その後のゲーム界におけるTPSのワールドスタンダードになりましたし、ゲームで銃の重要度がいっそう増しました。

さらに『5』からはグラフィックの精度も上がって、よりミリタリー色が強くなりましたよね。クリスの所属するBSAAの部隊も本物感がありますし。技術の進歩でシリーズとしてミリタリー色がどんどん濃くなって面白くなっていったと思います。なので今回のお話をいただいた時に、クリスは出してもいいということだったので、BSAAを中心に話を展開したいと考えました。

——今作の大きな見どころとして「クリスとレオンが組む」ということがありますね。

クリスとレオンを動かせるということは、ゲームシリーズのファンとして、とても光栄でした。レオンについては、最も思い入れのあるゲームが『4』ということもあって、感慨深いものがありましたね。レオンは軽口も言うんですけど、タフガイでかっこいいですから。クリスなんてもうレオンに輪をかけたタフガイですし。日本のゲームやアニメは10代が主人公であることが多いんです。そんな中、洋画の主人公みたいなキャラクターを描くことは楽しかったですね。実在しない人物なのですが、クリスとレオンはもう何本もアクション映画に主演してきた人気俳優みたいなものですから(笑)。実写のように彼らにあてて脚本を書いたという印象でしたね。

——今作の物語はゲームシリーズの『6』の後という設定ですが？

そうですね。まず『6』の後という設定があるので、今作では『6』と対になるような作品にしたいと。『6』はずっとクリスが悩んでいるお話だったので、今回は彼らを逆の立場にして、悩んでいるレオンをクリスが励ますという流れにすれば、『6』と綺麗な関係に落ち着くんじゃないかという狙いがありました。そして、ゲームではなく映画であり、「プレイすることができない」というところが重要でした。ゲームではどのキャラクターを操作していたとしても、やはりプレイヤーが主人公なんです。でもこの作品ではクリスとレオンが主人公なので、彼らをしっかりと見せる必要があると思っていました。終盤のエレベーターホールのバトルで彼らが一瞬背中合わせになるカットがあるのですが、そういう意味で、あれは重要なシーンだと思います。

——レベッカについてはいかがでしょうか。

レベッカは久しぶりの出番というところもあって情報が少なかったんです。とはいえ『0』のレベッカを参考にしても説得力が無くなってしまう。あのラクーンシティの後、大学でどんな研究をしていたのか、どんな心境で大学教授になったのかということを考えるところから始めました。

——深見さんの想像でかまわないのですが、レベッカは今回の『ヴェンデッタ』に至るまでどんな人生を送ってきたと思いますか？

まずは当然、クリスやレオンと同じようにラクーンシティを生き残ったものとして「アンブレラ」をはじめとする悪の製薬会社に恨みを持っていると思うんです。それをどうにかしたいと思った時、彼女ならどうするのか…。クリスたち武闘派は外科手術的に、患部を切り取っていくわけですが、レベッカの場合は、もともと大学を飛び級で卒業するほどの天才だったという設定もあって、根本治療という手段をとったのではないかと。悪の製薬会社に付け込ませないために、武闘派とは違ったアプローチで、もっと幅広い視野で悪の根源を根絶やしにする。その研究をするために大学教授になったという設定なら筋が通るんじゃないかと思いました。

——辻本監督とはどのようなやりとりがあったのでしょうか？

辻本監督からは「絶対にバイクチェイスとケルベロスは入れてくれ」と言われました。監督と話して、作品の中でアクションシーンが独立しないように気を使いました。そういった部分での監督の要望はどんどん取り入れていきましたね。アクション映画では、感情の動きとアクションシーンは連動するべきだと思うんです。物語の中で、主人公たちの怒りや焦りが大きければ大きいほど、それに比例してアクションシーンも激しくなっていく、それが理想だと思うんです。

——そこが一番出ている所が、エレベーターホールのシーンだと思います。

さすが辻本さんですよね。あのシーンで話し合ったことは、(ゾンビとの)距離が近い方がいいよね、ということでした。FBIのデータによると、銃撃戦が発生しやすい距離は7mらしいんです。4m以内だと銃よりもナイフの方が勝ってしまう。銃撃戦は意外と近い距離で起きるし、格闘戦のようなもみ合いも実際に発生する。ましてや相手は死の恐怖がないゾンビですから、銃撃だけでは絶対にさばききれない。なのでそういったデータは取り入れるべきだと話し合いました。

——最後に、改めてこの映画で注目して欲しいポイントがあれば教えてください。

やっぱりアリアスですね。アクション映画を面白くする一番の要素は悪役だと思います。狂気を持っていることには違いないですが、どこか人間的な、切なさを持つ男にもなっていると思います。ムチャクチャ強いですし(笑)。2回目はアリアス視点で観ると面白さが深まるはずです。あとは辻本監督の素晴らしいアクションシーンを堪能してください！

撮影＝YOONCHONGSOO　取材・文＝[illegible]

INTERVIEW

深見 真

脚本

Makoto Fukami



「アリアスはどこか人間的な切なさを持つ男になっていると思います。」

――まずは深見さんのゲームでの「バイオハザード」体験からお伺いできればと思います。深見さん、相当お好きですよね…？

そうです(笑)。ゲーム自体がすごく好きで、バイオに関しては1作目からやっていました。当時、"ゾンビを撃てるゲーム"というのが、かなり衝撃的だったことを覚えています。シリーズはどれも好きなのですが、本格的にすごいと思ったのは『4』ですね。初めてプレイした時の"銃を撃ってる"感じが本当にすごかった。それまでもTPS(三人称視点のシューティングゲーム)自体はいくつか例はあるんですが、『4』はもう完成度が段違いでしたね。

――確かに「4」は衝撃的でした。その後のゲーム界におけるTPSのワールドスタンダードになりましたし、ゲームで銃の重要度がいっそう増しました。

さらに『5』からはグラフィックの精度も上がって、よりミリタリー色が強くなりましたよね。クリスの所属するBSAAの部隊も本物感がありますし、技術の進歩でシリーズとしてミリタリー色がどんどん濃くなって面白くなっていったと思います。なので今回のお話をいただいた時に、クリスは出してもいいということだったので、BSAAを中心に話を展開したいと考えました。

――今作の大きな見どころとして「クリスとレオンが組む」ということがありますね。

クリスとレオンを動かせるということは、ゲームシリーズのファンとして、とても光栄でした。レオンについては、最も思い入れのあるゲームが『4』ということもあって、感慨深いものがありましたね。レオンは軽口も言うんですけど、タフガイでかっこいいですから。クリスなんてもうレオンに輪をかけたタフガイですし。日本のゲームやアニメは10代が主人公であることが多いんです。そんな中、洋画の主人公みたいなキャラクターを描くことは楽しかったですね。実在しない人物なのですが、クリスとレオンはもう何本もアクション映画に主演してきた人気俳優みたいなものですから(笑)。実写のように彼らにあてて脚本を書いたという印象でしたね。

――今作の物語はゲームシリーズの「6」の後という設定ですが？

そうですね。まず『6』の後という設定があるので、今作では『6』と対になるような作品にしたいと。『6』はずっとクリスが悩んでいるお話だったので、今回は彼らを逆の立場にして、悩んでいるレオンをクリスが励ますという流れにすれば、『6』と綺麗な関係に落ち着くんじゃないかという狙いがありました。そして、ゲームではなく映画であり、「プレイすることができない」というところが重要でした。ゲームではどのキャラクターを操作していたとしても、やはりプレイヤーが主人公なんです。でもこの作品ではクリスとレオンが主人公なので、彼らをしっかりと見せる必要があると思っていました。終盤のエレベーターホールのバトルで彼らが一瞬背中合わせになるカットがあるのですが、そういう意味で、あれは重要なシーンだと思います。

――レベッカについてはいかがでしょうか。

レベッカは久しぶりの出番というところもあって情報が少なかったんです。とはいえ『0』のレベッカを参考にしても説得力が無くなってしまう。あのラクーンシティの後、大学でどんな研究をしていたのか、どんな心境で大学教授になったのかということを考えるところから始めました。

――深見さんの想像でかまわないのですが、レベッカは今回の「ヴェンデッタ」に至るまでどんな人生を送ってきたと思いますか？

まずは当然、クリスやレオンと同じようにラクーンシティを生き残ったものとして「アンブレラ」をはじめとする悪の製薬会社に恨みを持っていると思うんです。それをどうにかしたいと思った時、彼女ならどうするのか…。クリスたち武闘派は外科手術的に、患部を切り取っていくわけですが、レベッカの場合は、もともと大学を飛び級で卒業するほどの天才だったという背景もあって、根本治療という手段をとったのではないかと。悪の製薬会社に付け込ませないために、武闘派とは違ったアプローチで、もっと幅広い視野で悪の根源を根絶やしにする。その研究をするために大学教授になったという設定なら筋が通るんじゃないかと思いました。

――辻本監督とはどのようなやりとりがあったのでしょうか？

辻本監督からは「絶対にバイクチェイスとケルベロスは入れてくれ」と言われました。監督と話して、作品の中でアクションシーンが独立しないように気を使いました。そういった部分での監督の要望はどんどん取り入れていきましたね。アクション映画では、感情の動きとアクションシーンは連動するべきだと思うんです。物語の中で、主人公たちの怒りや焦りが大きければ大きいほど、それに比例してアクションシーンも激しくなっていく。それが理想だと思うんです。

――そこが一番出ている所が、エレベーターホールのシーンだと思います。

さすが辻本さんですよね。あのシーンで話し合ったことは、(ゾンビとの)距離が近い方がいいよね、ということでした。FBIのデータによると、銃撃戦が発生しやすい距離は7mらしいんです。4m以内だと銃よりもナイフの方が勝ってしまう。銃撃戦は意外と近い距離で起きるし、格闘戦のようなもみ合いも実際に発生する。ましてや相手は死の恐怖がないゾンビですから、銃撃だけでは絶対にさばききれない。なのでそういったデータは取り入れるべきだと話し合いました。

――最後に、改めてこの映画で注目して欲しいポイントがあれば教えてください。

やっぱりアリアスですね。アクション映画を面白くする一番の要素は悪役だと思います。狂気を持っていることには違いないですが、どこか人間的な、切なさを持つ男にもなっていると思います。ムチャクチャ強いですし(笑)。2回目はアリアス視点で観ると面白さが深まるはずです。あとは辻本監督の素晴らしいアクションシーンを堪能してください！

撮影＝YOONCHONGSOO　取材・文＝[illegible]

INTERVIEW

Hiroyuki Kobayashi

「レオンとクリスはうちのスターですから(笑)。」

原作監修 小林裕幸(カプコン)



――今回はクリスとレオンが主役ですが、レオンが人生に悩んでいるというか、彼の本音が出ていましたね。

CG映画については、1作目、2作目もレオンを主役にしてきましたが、僕自身やっぱりレオンが好きなんですよね。なので、まずレオンは出してくれと(笑)。クリスについては、今回登場させようとなった時、悩んでいるクリスが立ち直るストーリーにするプランも出てきたんです。しかし、それではゲームの『6』と同じことを繰り返すことになってしまう。『6』という大事件を経たその後を描くのであれば、親友である大統領を自分で撃ち殺したレオンが人生に悩んでいる方が自然な流れだなと思ったんです。

――シリーズも長い年月を経て、クリスとレオンはかなり苦労してきました。

そうですね。だからこそ、映画の冒頭にあるクリスと特殊部隊との会話が本当にいいんですよね。これまで本当に苦労してきたからこそ、そしてそれを知っている20年来のファンにとって、一言一言が本当に重い(笑)。これまでいろいろとシリーズ作品を作ってきた中で、キャラクターたちが実在する人間のように成長して年をとっていると感じています。彼らがゲームの中で若いまま活躍しつづけるのではなく、ユーザーと一緒に年をとっていく。我々が意図してこういう風に年をとらせようと思っているわけではなく、自然とそうなっている。そこが『バイオハザード』のいいところですよね。

――長く付き合っているファンにとっては、もはやクリスとレオンはブラッド・ピットやトム・クルーズみたいな存在になっている気がします。

彼らは実在しないのですが、僕らも彼らをハリウッドスターみたいに年を重ねていろいろな作品に出演してきた人物というふうに考えていますし、そう思ってもらうのが狙いでもあります。なので今回、辻本監督をはじめ、清水監督や深見さんなど制作サイドには芸能事務所のマネージャーのように接していました。レオンとクリスはうちのスターですから(笑)。

――スターといえば、まさかのレベッカが再登場しました!

主役の男性2人が決まって、女性キャラクターも出そう、となったのですが、1作目ではクレア、2作目ではエイダだったんですよね。今回はジルという案もあったんですが、彼女はゲームや実写映画の方で活躍していましたし、ゲームの時間軸との兼ね合いで、ちょっと触りにくくて(笑)。そこでちょうどこの時期に、偶然ゲームの「1」と「0」のHDリマスターに僕が関わって、久しぶりにレベッカと仕事をしたんですよ。それもあって昔のキャラでしたし、じゃあレベッカでいこうと。実は「1」の当時、僕自身まだ若かったこともあって、レベッカがこんな幼いキャラだったんですよ(笑)。[illegible]だし、背伸びしているようにしか見えなかったんですよね。でも僕も年をとって久しぶりに関わり、彼女の良さがわかってきたというか。

――今回のレベッカの設定はどのように構築していったんですか?

レオンとクリスが年をとっているので、当然レベッカもそうなります。きっちりと設定はしていませんが、だいたい10年ちょっと経過しているので、30歳ぐらいの大人の女性になっているわけです。とはいえレベッカだとわかるようにはしたかったので、トレードマークでもあるショートヘアだったり、戦うときの緑のシャツと白いベストだったり、記号として彼女だとわかるものは残しました。もともと、僕が関わっていた舞台の「バイオハザード ザ・ステージ」のレベッカのために、ゲームにはない設定を作っていたんですよ。S.T.A.R.S.なき後、特殊部隊を辞めてバイオテロをなくすために研究する大学教授になっている。よくある捜査に協力する科学者みたいな感じです。それであれば、これまでクリスやレオンに協力していたとしてもおかしくないですから。

――CG映画もこれで3作目を迎えました。本作のバイオハザード・ユニバースにおいての立ち位置は?

このCG映画に関しては、1作目からゲームの世界と連動したいという大きなコンセプトがありました。だからこそ監督は縛りが強くて、やりにくいだろうなと思っていました。そんな中、いろいろ無茶も言いましたが、皆さん本当に頑張ってくださいました。ゲームと連動しているとはいえ、あくまでも作品としての完成度が高いことが最も重要。そういう意味では、清水監督、辻本監督という映画監督が2名も入っていますし、深見さんも素晴らしい脚本家です。たとえこれまでのシリーズを知らなくても楽しめるものでなければいけないということは大切にしました。

――辻本監督とのお仕事はいかがでしたか?

もともとすごくアクション演出ができる方だとは思っていましたが、今回のアクションシーンも、すべてにおいて本当にハリウッドを超えるレベルだと思いましたね。CGの長編は初めてとのことでしたが、実写の方ならではの視点でしかできないことも取り入れていただけたと思います。また、脚本家の深見さんにしても、かなりの"バイオ愛"をお持ちの方で、話していてもう感じましたが(笑)、レベッカが研究所で戦うところも、周りにあるものを使うということをすごく意識されてましたね。一番大変だったのは脚本の深見さんじゃないでしょうか。清水監督、辻本監督や僕からのいろいろなリクエストがあったにも関わらず、各方面の意向をよくぞまとめていただき本当に感謝しています。

――最後に、映画を観た「バイオハザード」のファンに対して一言お願いします。

クリスとレオンの共闘、アクションは見ごたえたっぷりです。そして、大人になった素敵なレベッカを楽しんでいただければと思います。ゲームの時もそうでしたが、衣装も凝っていますし、スタッフのレベッカに対する愛が伝わってくると思います。レベッカがシャワーを浴びた後という設定のシーンで、髪が乾いていてもよいのに、わざわざ少し髪を濡らしていたりとか(笑)。そしてアリアスを含め、オリジナルのキャラクターたちもかなり作り込んでいますので、何度でも本編を観て楽しんでいただければと思います。

取材・文＝[illegible]

STAFF

エグゼクティブ・プロデューサー

清水 崇

1972年生。大学で演劇を専攻し、3分間の自作映像を機に監督デビュー。99年のVシネマ『呪怨』が話題を呼び、映画化。国内外でヒットを記録し、04年にはサム・ライミ監督プロデュースのもとリメイク版『THE JUON／呪怨』(04)を自ら監督し、ハリウッド・デビュー。同作で日本人監督初の全米1位を獲得。同年『輪人』(04)でブリュッセル国際ファンタスティック映画祭グランプリ受賞。『ラビット・ホラー』(10)で同祭の準グランプリ受賞。ホラーを中心にコメディ・SF・ファンタジー・ミステリーなどを手掛け、近年はプロデュースも兼務。近作に、実写版『魔女の宅急便』(14)、『ブルーハーツが聴こえる／少年の詩』(17)など。3Dドームの科学映画『9次元からきた男』(16)はIPSフルドームフェスティバルでグランプリ(最優秀教育作品賞)を受賞。現在も上映中。公開待機作に『こどもつかい』(6月17日公開)がある。シャイカー所属。

監督

辻本貴則

1998年に自主映画製作チーム「T3AAエンターテイメント」を結成。低予算でありながら精力的かつ迫力あるアクション映画を制作し、数々の賞を獲得した。その手腕が高く評価され、オムニバス映画『KILLERS キラーズ』(02)で商業映画監督デビュー。主な作品に『ハード・リベンジ、ミリー』(08)、『レッド・ティアーズ』(11)、『THE NEXT GENERATION パトレイバー』シリーズ、『BUSHIDO MAN：ブシドーマン』(13・OV)、『ウルトラマンX』(15)、『HiGH&LOW Season2』(16)など多数。

脚本

深見 真

2000年の富士見ヤングミステリー大賞を受賞し、小説家デビュー。角川Next賞、漫画原作やアニメ企画の分野でも多数の受賞歴を持つ。虚淵玄氏との人気アニメシリーズ「PSYCHO-PASS サイコパス」(12)、「劇場版 PSYCHO-PASS サイコパス」(14)の脚本を担当し、リアルなミリタリーアクションやストーリー描写が高く評価されている。主な作品に「ゆるゆり さん☆ハイ！」(15・シリーズ構成)、TVアニメ「ベルセルク」(16・シリーズ構成)など。ほか、アニメ作品やゲーム・漫画原案なども数多く手掛けている。

音楽

川井憲次

バンドのギタリストとして活動した後、押井守監督作品の映画『紅い眼鏡』(87)で作曲を担当。以降、『機動警察パトレイバー』のTVアニメと劇場版シリーズや、『GHOST IN THE SHELL 攻殻機動隊』(95)の楽曲を創作し、押井作品に欠かせない作曲家として知られている。ほか、主な作品に『イノセンス』(04)、『東のエデン』(09)、『DEATH NOTE』(06)、『花燃ゆ』(15)、『すべてがFになる THE PERFECT INSIDER』(15)など多数。幅広いジャンルを手掛け、海外のエンタテインメント作品への曲の提供も行っている。

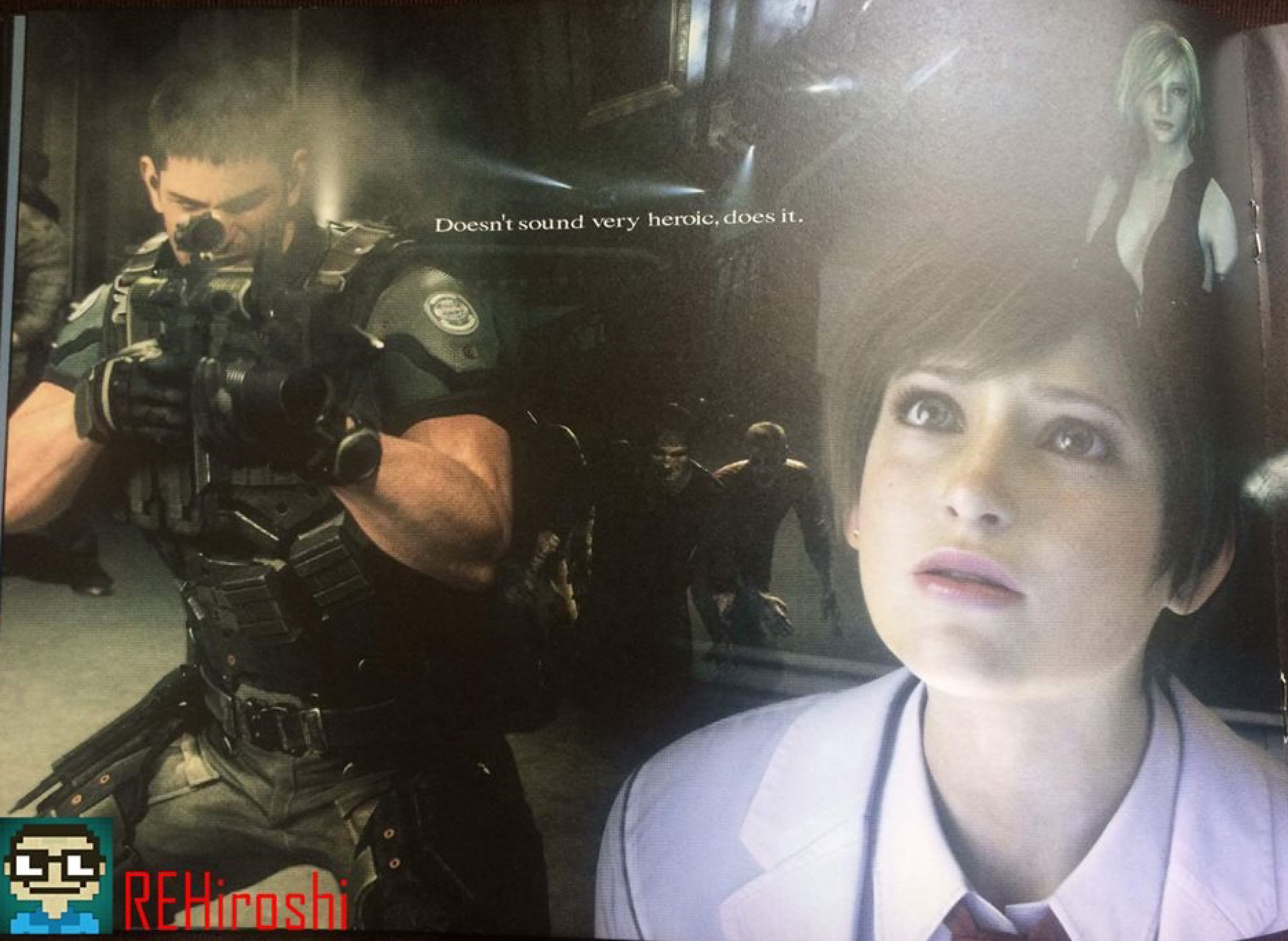
原作監修

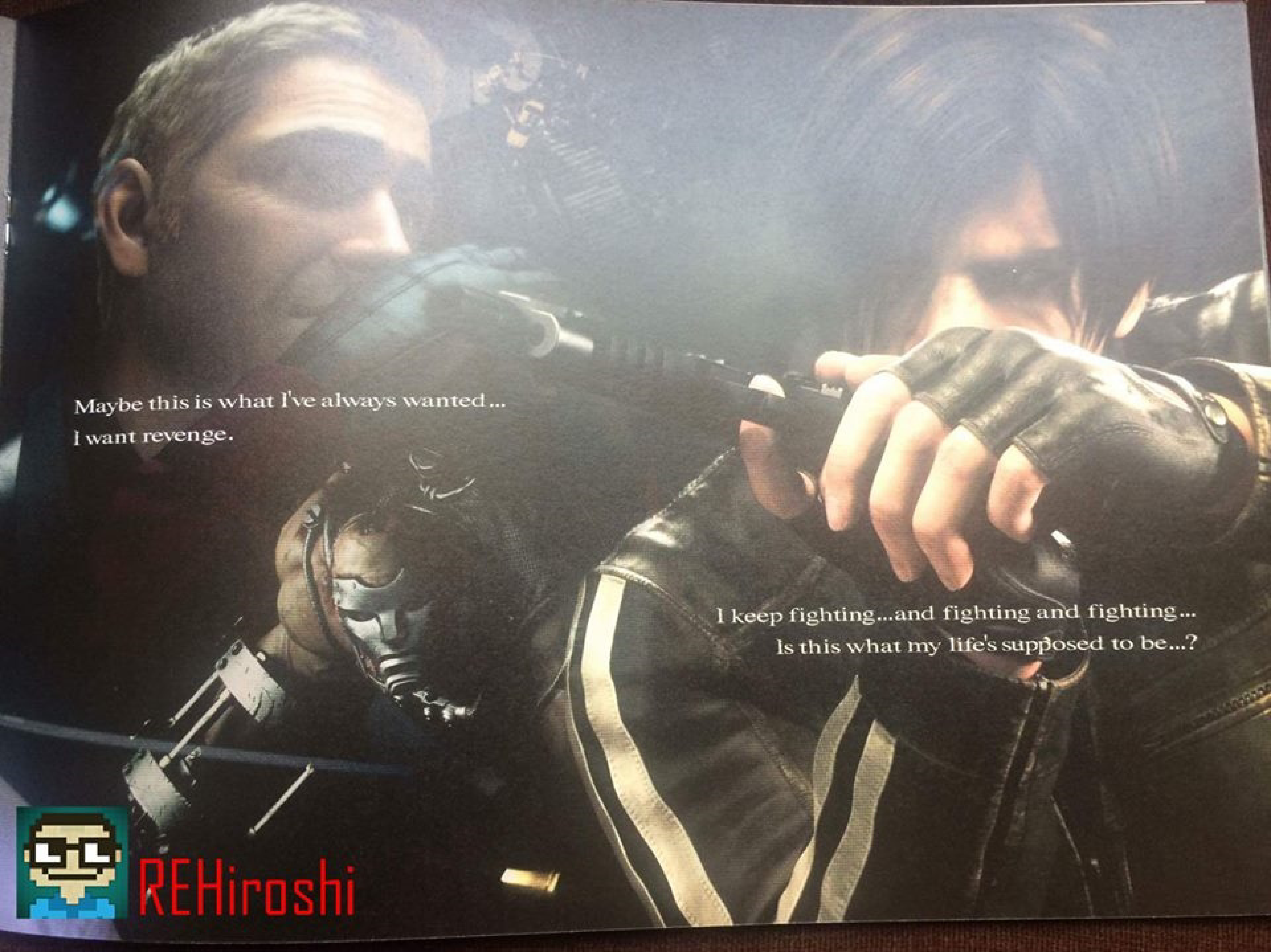
小林裕幸 (カプコン)

株式会社カプコンのプロデューサー。1995年、カプコンにプログラマーとして入社。ゲーム『バイオハザード』『ディノクライシス』などの開発に携わった後、『バイオハザード』シリーズ、『戦国BASARA』シリーズ、『ドラゴンズドグマ』シリーズなど、様々なタイトルのプロデューサーとして、企画部分からプロモーションまでを手掛ける。ゲーム以外では、映画『バイオハザード』シリーズ、TVアニメ『デビルメイクライ』のほか、TVアニメや舞台、実写ドラマなど多岐にわたって展開されている『戦国BASARA』シリーズに参加している。






Doesn't sound very heroic, does it.

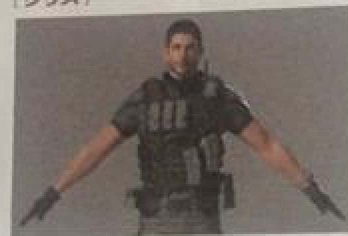

Maybe this is what I've always wanted...
I want revenge.
I keep fighting...and fighting and fighting...
Is this what my life's supposed to be...?

CHARACTER DESIGN —人気キャラクターをリアルに“創造”する

キャラクターデザイン

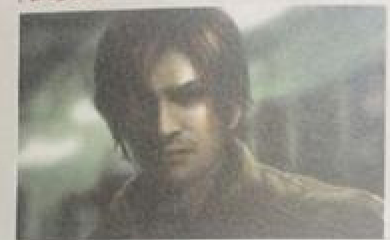
本作のCGアニメーションを手掛けたのは、フルCG映画「キャプテンハーロック」や「MOOM」などを手掛けたマーザ・アニメーションプラネット。プロデュース部部長の宮本佳氏は、日々進化しているCG表現と人気キャラクターの両立が課題だったと言う。「CGの技術はどんどん進歩していて、過去だったら表現できないものが日夜できるようになってきています。それを盛り込みつつも、カプコンが大事にしてきたキャラを両立させるということが最初難しかったですし、プレッシャーでもありました」。実際の制作にあたり、CGスーパーバイザーの中井翼氏がこだわったのもリアリティだ。「CGが精密に、どんどんリアルになってきている中で、ゲームのヒーローであるアニメ寄りのキャラクターを、どう落とし込んでいくのかに苦労しました。例えば、クリスに関しては「バイオハザード6」以降の設定なので時間経過を感じさせるような年齢的な表現もしたい。でもやりすぎると、クリスのイメージから外れてしまうこともあって。表情に関しては、ヒゲのボリュームとか、眉間のしわなど細かいところまでカプコンとやり取りしながら進めていきました」。

［クリス］



最初に取り掛かったのはキャラクターのクリス。「バイオハザード」シリーズの顔であり、本作の主人公でもあるクリスをじっくりと固めた上で、ほかのキャラクターを進めていった。「映画では初めての登場。物語の中心なので、スタッフと“とにかくかっこよく見せたい”と作っていきました」（宮本）

［レオン］



流れるような前髪で片目が隠れているのがレオンの特徴。「髪がかかっている方の目が見えるとレオンじゃなくなる。監督とも共通認識を持って、片方が写らないよう陰になるライティングや、死角で見えないようなカメラワークを徹底しました」（中井）

［レベッカ］



シリーズの中でも久々の登場となるレベッカは、クリエイターそれぞれのレベッカ像をまとめるのに苦労した。「ようやく造型が固まって映像に入ったときに、辻本監督の「違和感がある」という一言から、クリスやレオンと比べると顔が少し大きいのでは…ということに気付いたんです。それで、まさかのモデリングをやり直しました。今回の制作の中で、冷や冷やしたことのひとつです」（宮本）

「CGキャラクターを作るときは、人間工学的に正しい比率を守るというのがあるんですが、実はそれをするとキャラクターがかわいくならないことがあるんです（笑）。クリスやレオンの顔は小さくてモデル体型なので、ヒロインのレベッカもバランスをとっていきました」（中井）

［アリエゴ（途中）］





「ラスボスは、いろいろな案が出ていたのですが、最終的にはアリアスとディエゴが合体する形に。デザイン的には、ディエゴにアリアスがおぶさっているような形のものもありました」（中井）



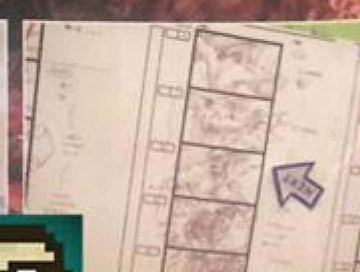
MOTION CAPTURE —キャラクターに命を吹き込む

モーションキャプチャー

CGキャラクターに“動き”をつけていくのが、「モーションキャプチャー」。役者の顔と、着用するボディスーツそれぞれに多数のマーカーをつけ、周囲に設置された60台ほどのカメラで撮影。それをコンピュータに取り込み、キャラクターに命を吹き込んでいく。撮影はドラマパートとアクションパートに分かれて行われ、アクションパートにはアクション監督の園村健介氏も参加。現場では、あらかじめアクション俳優が演じたシーンを撮影した映像を役者に見せるなどして、具体的な動きをつけていった。



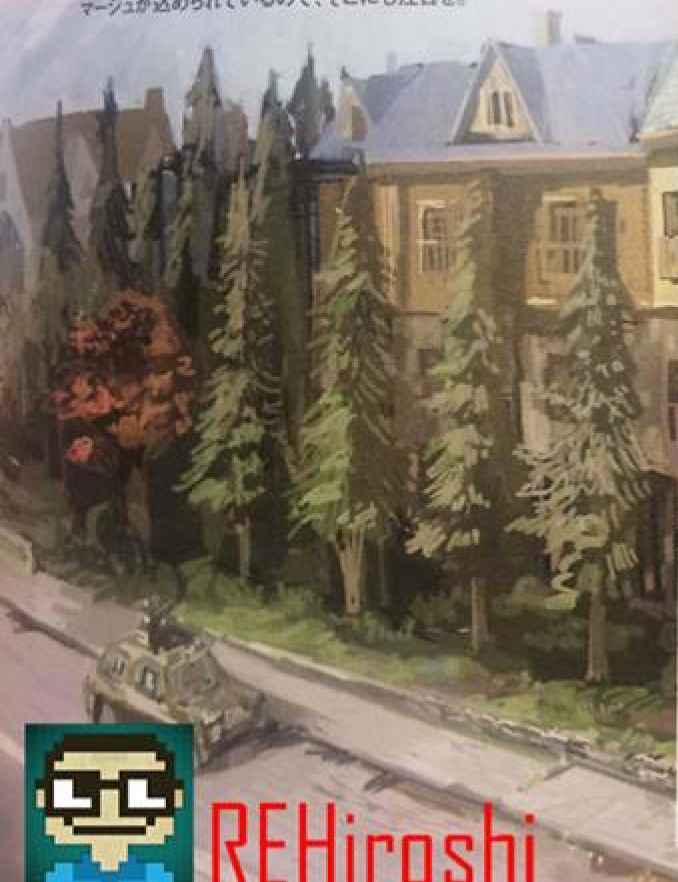




CONCEPT ART ――細部まで描き込まれたデザイン画が創作の軸に

コンセプトアート集

メキシコ・ケレタロ州の山奥にある洋館や、レベッカが勤めているシカゴの大学の研究所、アリアスのアジトであるニューヨークの高層ビルなど様々な建物が登場する本作。その設計から詳細な内部に至るまでを描いたコンセプトアートでイメージを共有。脚本を基に細部まで設定を作り込み、同時に、ストーリー展開にあわせたレイアウトや登場人物の行動を決めていく。場所が特定されているため、風景はもちろん、建物に使われている資材までリサーチをして反映するなど、リアリティを徹底的に追求している。ちなみに、冒頭でクリスが潜入する洋館は、ゲームシリーズの「1」へのオマージュが込められているので、そこにも注目を。





洋館



シカゴの大学の研究所



レオンが滞在していたロッジ



アリアスのアジト



結婚式のシーン

CHARACTERS

レオンの革ジャン

今やレオンのトレードマークとなった革ジャン。『6』では、両腕に2本の白い横線が入っていたが、今作では両腕に縦の白い2本線が入っているバイクスーツとなっている。またゲームではファスナーを開けているが、今作では閉じているのもポイント。レオンの初革ジャンは『2』で、ある条件を満たすとコスチュームを変えることができる隠し要素として登場。背中の大きな髑髏が特徴で、着替えるとハンドガンの連射能力が上がるというものだった。監督によると「今回、上着のファスナーを閉じているのは予算の都合」とか。





クリスの戦闘服

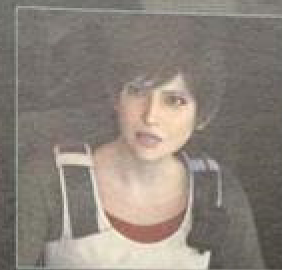
『6』での中国編以降のコスチュームと非常によく似ているが、両肩のBSAAのエンブレムやショルダーアーマー、ベスト、下半身のアーマーなど、すべてにおいてリニューアルされている。監督曰く「これまでのテンプレートは守りつつ、今どきの戦闘服をデザイナーさんが頑張って調べて作ってくれました」とのこと。ちなみに髪型は『6』とほぼ同じ。





レベッカのコスチューム

今作はヒロイン的立場ということもあって、普段着の上に白衣という姿からウェディングドレス姿まで多種の衣装があり、制作スタッフのレベッカ愛が炸裂している。ゲームでは白いベストにアーミーグリーンのシャツ、裾をまくりあげたズボンがおなじみの姿だったが、細かい変更はあるものの、今作でも見慣れたスタイルで登場してくれるのがファンとしてはうれしいところ。首の赤いチョーカーがなくなっているが、実はシャツの胸元のラインが赤になっているなど、細かいカラーリングにも注目。ウェディングドレスのレースの細かさは、監督の指示だとか。トレードマークのショートヘアはもちろん健在だ。ちなみにレベッカが主人公の『0』のHDリマスター版では、チアガール、スポーツウェア、ナース服、カウガール、様々なTシャツなど多種多様なコスチュームが楽しめる。

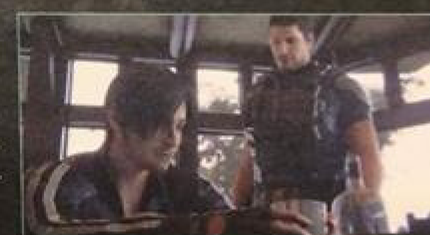






飲んだくれのレオンにクリスが説教!

今作では過酷な運命に翻弄された人生を嘆き、飲んだくれているレオンだが、足掛け18年もこんな目に遭っていれば、飲みたくなるのも無理はない。そんなレオンを見て「いいかげんにしろ!」と叱責するクリスだったが、『6』では酒場の店員にまで絡むほどに飲んだくれていた。『6』をプレイした人ならそんな姿を見てニヤっとさせられるシーンになっている。



OTHERS

ハリウッドにも負けない最先端アクション

本作の大きな見どころであるアクションは、近年のハリウッド最先端アクションにまったく引けをとらない出来栄え。特に、クリスとレオンの銃の撃ち方や立ち回りは『ジョン・ウィック』をはじめとする最先端のハリウッド・ガンアクションがふんだんに盛り込まれている。そして昨今の無人機の使い方という点で『エンド・オブ・ホワイトハウス』の続編『エンド・オブ・キングダム』も観ておきたい。さらにレオンは本作でジョン・ウー映画さながらのバイクアクションも披露するが、こちらも併せて楽しむのも一興だ。

清水崇プロデューサーならではの和風ゾンビ

本作には貞子や俊雄くんのようなJホラーさながらの演出が施された和風ゾンビが登場するが、子どものゾンビはショッキングすぎるので、中学生風のゾンビになったと辻本監督は明かす。さらにかつてホラービデオを制作した経験から「一瞬そこにいたのではないか」という疑問にかられるように演出された。脊椎だけの貞子テイストのゾンビは、当初は深見氏から「水死体ゾンビ」という注文があったが、予算の都合でこのような形となった。

コントロールできるゾンビ

ゲームにおいて、ウィルス感染者をコントロールできていた最初の例は『ダークサイド・クロニクルズ』に出てくる女性ヒルダ。クリーチャーとして登場した際、レオンたちが保護していたヒルダの娘マヌエラの歌を聞くとおとなしくなったり、首謀者であり夫であるハヴィエの命令に従ったりすることができた。その後『5』では、ウィルス拡散の首謀者であるウェスカーとエクセラのふたりがプラーガ・ウィルスの感染者たちから襲われることがなく、敵味方の判別がついていたと思われる。

文＝稲生 稔、畑 史進（クルーズ）

PRODUCER INTERVIEW / SPECIAL INTERVIEW

辻本貴則×押井守 特別対談

「実は最初に
このお話が来た時から
押井さんに相談してたんです。」

「辻本の起用は
いい選択だったと思う。」



——押井さんはこれまでの「バイオハザード」というコンテンツをどのようにとらえていましたか？

押井 長い月日を経て、ホラーからアクションになって、最近またホラーに戻ったけど、映画化できる要素を多分に含んでいるコンテンツ。すでに多くの作品があって、キャラクターも立ってて、世界観もできていて人気もある。一見、誰がやっても映像化できそうではあるんだけど、しかし映画監督としては、実は映画化しにくいゲームだなと思っていましたね。

——それはなぜでしょう？ 要素が多いのはいいことに思えますが。

押井 ミラ・ジョヴォヴィッチの実写映画も、あれはあれでハリウッドらしいアクション映画でゲームとはまた違う世界のものとして成立はしている。しかし長年ゲームをやりこんだプレイヤーからすれば、おそらく望んでいるものとは違うものになっていると思う。これは「バイオハザード」に限らずゲームやシリーズものの映画化にあたって言えることだけど、どうしても"キャラクター"というものが最大のハードルになるんだよね。観る側にとって「あのキャラクターを誰が演じるのか」という問題が非常に大きい。実写映画のアリスはゲームに存在しないキャラクターだし、ミラが素晴らしいから存在感もある。でもゲームから実写に登場したキャラクターは、生身の人間がやると途端にハードルが上がってしまう。そっくりさんであればいいというものでもない。

辻本 確かにそうですね。

押井 ならば「バイオハザード」で、ファンの納得するものを作るとすれば、アニメーションで描くという手段しかないよね。でも作画のアニメーションだとゾンビの動きをきちんと描くのが非常に難しい。ならば3DCGアニメーションで描くことが最善の答え。それしか選択肢がないと言ってもいい。

辻本 今回キャラクターについては、カプコンの小林さんが監修してくださっているので心配はしていませんでした。むしろアクションだったり、ホラーだったりといういろいろな要素をすべて活かしきれるのかという心配の方が強かったですね。

——今作を観た押井さんの率直な感想を教えてください。

押井 深見くんの脚本が良くできていたよ。「ヴェンデッタ」という単語の意味を知っている人はほとんどいないと思うけど、「復讐」の物語で、それぞれの動機につながっていることを表しているいいタイトルだと思う。冒頭の結婚式も後半につながって、そこが求心力になっている。悪役の最低限の条件としては動機が明白であることが重要で、それが人間性に直結している。アクション映画において「キャラクター」と「動機」というのは同義語だから。

——辻本監督にとっては、押井さんに映画を観てもらうのは、どのような気分でしたか？

辻本 実は最初にこのお話が来たときからいろいろと相談してたんです。制作途中も非公式にケルベロスのくだりとかは観ていただいたりして、格闘シーンでも「もっと重量感が欲しい」などのアドバイスをいただきました。

押井 この映画は、いろいろと制約のあるゲームのキャラクターを使ったCGアニメーション作品という中では、まともなアクション映画を作った最初の例だと思うよ。これは意外とまだ誰も成し遂げていない画期的なこと。辻本の起用はいい選択だったと思う。今の日本でエンタテインメントとしてガンアクションをやるなら、辻本と（アクション監督の）園村くんのコンビが最強だなと。もっと予算があればすごいことになるんだけど、今の日本映画の実写じゃ正直難しい。だから今回のように

3DCGの映画でなければ成しえなかったことだと思う。

辻本 ありがたい話です(笑)。

押井 主人公の2人が登場するときにもちゃんと負荷がかかっているのがいい。これはアクション映画にとって、とても大事なことなんだよね。レオンは仕事に疲れ切っていて、クリスはこれ以上仲間を失いたくない。そこで誰かを救出することで自分も救出されるという再起の物語になっている。「レベッカを助ける」という明確な目的があっても、キャラクターごとに、内面にテーマがなきゃいけなくて、それが曖昧になっていないのがいい。深見くんの脚本と辻本の演出が非常に噛み合っていたと思う。スタッフの人選がとてもうまくいった結果だよ。

――この作品で、クリスとレオンが初めて組んだことに関してはどう思いましたか?

押井 今回のメインキャラクターが決まった経緯は知らないけど、これもいい選択だったよね。クリスとレオンは対照的な2人だし、これまでゲームでも少しの接点はあったけどガッツリ組むというのは興味を引く要素だよね。

辻本 この2人だから良かったというのはあると思います。

押井 そうなってくると、女性をどうするかという問題が出てくるんだけど、レベッカという選択も成功だったと思う。時間の経過で研究者になったというところも違和感はない。この映画って、2人のタイプの違う騎士がお姫様を救いに行くという王道の話なんだよね。そういうお話にできているのも、レベッカの存在が大きいんじゃない? クリスとレオンの間に入っても話の進行の邪魔にならないし、妹キャラだから色恋沙汰という2人の男の新たな火種を作らないという意味でもね。男2人に女性が出てくる場合、だいたいは揉めごとの原因になるし、話の比重がそっちに行きがちになって、アクション映画として一本筋が通しにくくなるから。

辻本 面倒くさい話になってしまいますよね。それにジルやエイダだったらアクションシーンも作らなきゃいけないですし。限られた予算の中ではちょうど良かったです。いろいろ出しちゃったらまた押井さんに「あいつなんで出てきたの? 意味なかったよね」って怒られますし(笑)。

押井 「ただ出てくるだけなら出すな」ってね(笑)。ファンの心理ってそういうもんだから。

辻本 そこはホント、押井さんからよく言われてました。

押井 これは僕がもう何度も経験していることだから。ファンっていうのは、特に女性キャラクターに対しては非妥協的というか寛容でなくなるんだよ。「オレのジルが!」ってなるわけ(笑)。

辻本 特に『バイオハザード』はそうですよね。なんたって歴史が長いですから。でもそこはうまく脚本の深見さんがやってくれました。ちょうどいいところに落とし込んでくれたと思います。

押井 お姫様を助けるという王道の話だからウェディングドレスを着る必然性もちゃんとある。

辻本 これがジルだったら別の意味でドキドキしたでしょうね(笑)。

押井 もしジルを出すなら、バトルスーツ(笑)。あれはバトルスーツお姉ちゃんの長い歴史の中でも特筆に値するね。僕も何度も挑戦したけどなかなかうまくいかない。あれ難しいんだよ、すごく。

辻本 知りませんよ(笑)。

――仮にCG映画第4弾のオファーがあったら押井さんはどうされますか?

押井 やりますよ。僕だったらこうしたいという考えはありますから。アクションシーンと助監督を辻本にやらせてとかいろいろね。

辻本 めんどくさいところをやるのはいつも僕なんで(笑)。もうヒロインはジルで決定ですか?(笑)

押井 爽快感を求めるのであれば、主人公はやっぱりクリスとレオンなんだよね。

辻本 女性が主人公という選択肢はないですか?

押井 男性が主役のアクション映画と、女性が主役のアクション映画って、同じように見えて本質が全然違う。映画のプロデューサーは、女性を描くにあたって男性を出したほうがいいと考えがちなんだけど、僕に言わせればそれが間違い。それだったらもう1人女性を出したほうが絶対にいい。実写のシリーズがいい例で、アリスには最後まで男性のバディはいないよね。彼女自体が男性を必要としていない。彼女1人で主人公の要素が完結しているのがいいところだから。

辻本 実写シリーズのいいところはそこですよね。

押井 それに近いキャラクターがゲームだとジルということになる。ジルはクリスやレオンに相当するキャラクターではあるんだけど、彼女を主役にすると殴り合ってスッキリするという映画にはならない。やっぱり何かを抱えなくちゃいけないから。そういう意味では男性が主人公の映画のほうが余計な背景を付けなくていいから作りやすいよね。クリスとレオンは対照的でポリシーも確立しているから。

――押井さんはクリスとレオンならどちらが好きですか?

押井 僕はクリス。クリスは男の世界にいるから共感できることが多いし、わかりやすい男だから。人気はレオンのほうがあるんだろうけれど、クリスというのはアクション映画の普遍的なキャラクターだからあまり嫌われないんだよね。「嫌われない」っていうのは、実は主人公にとってかなり重要な要素なんだよ。

辻本 これまでさんざん苦労してきて、ようやく主役らしくなったっていう感じもいいですよね。

押井 演出する側としてもクリスみたいなキャラがいるとすごく重宝するんだよね。何かのセリフを投げかけたときに、こう返してくるだろうなということがすぐ想像できるから。それに、絵的に真ん中にいても邪魔にならない。これも主役における重要なポイント。

辻本 レオンはレオンで放っておいてもいろいろ出てきますからね。バイクに乗るシーンも当然のようにレオンがバイクに跨って出ていきますから。

押井 でも最後のボスを倒すのはやっぱりクリスなんだよね。その点はちゃんと抑えているよ。

辻本 今回はクリスが主役なので、最後の一発はクリスが決める。でもそれまでの派手な攻防戦はレオンの活躍の場にする。アクションの絵コンテを切っていても自然とそれぞれの立ち位置が見えてきて監督としては楽でした。2人が本格的に共演するのは初めてですが、すでに役割ができ上がってるんですね。

押井 それこそがシリーズの重みだよね。これをゼロから立ち上げて同じことができるかと言われたらなかなかできないよ。時間の経過が生み出したキャラクターの存在感があるから。それも20年という蓄積。多くのゲームシリーズがあった上でクリスがクリスになってレオンがレオンになっている。これはファンが作った大きな財産だよね。だからこそ、その辺を良く掴んでる深見くんの脚本が素晴らしい。相当詳しいのが映画を観ていてわかるから。

辻本 いや、押井さんも相当な『バイオハザード』マニアじゃないですか。驚愕です(笑)。

撮影＝YOONCHONGSOO　取材・文＝稲生 稔(クルーズ)

押井 守 Profile

1951年東京都生まれ。『うる星やつら オンリー・ユー』(82)で劇場監督デビュー。主な作品に『うる星やつら2 ビューティフル・ドリーマー』(84)、『機動警察パトレイバー THE MOVIE』(89)、『GHOST IN THE SHELL／攻殻機動隊』(95)、『イノセンス』(04)、『スカイ・クロラ The Sky Crawlers』(08)、『アサルトガールズ』(09)、『ガルム・ウォーズ』(15)など。辻本監督の才能を見出した1人で、オムニバス映画『KILLERS キラーズ』(02)、『真・女立喰師列伝』(07)、『THE NEXT GENERATION パトレイバー』シリーズなどで組んでいる。

BIOHAZARD VENDETTA と併せて押さえたいゲームシリーズ

クリス、レオン、レベッカの軌跡



CHRIS REDFIELD

壮絶な人生を乗り越え、背中で語るタフガイ

クリス・レッドフィールド

記念すべき初代『バイオハザード』の主人公であり、常にシリーズの中心的存在。『1』のとき、若く正義感の強い特殊部隊の隊員として、ラクーンシティ消滅に至る"アンブレラ事件"の陰謀に巻き込まれ、人生が大きく変わってしまった。早くに両親を亡くし、家族は妹のクレアのみで非常に大事にしているが、洋館事件の後、クレアも陰謀に巻き込まれ、2人は今や悪と戦う兄妹に。久々の主人公となった『5』では、ルックスもマッチョなタフガイに変貌し、世界では死線を潜り抜けた英雄的な立場となっている。同時にその過程で多くの仲間を失い「この世界は守る価値があるのか」という大きな失意を抱えることとなった。このことは本作に至るまでのクリスを語る上で最も重要なファクターであり、『6』では「仲間を失う」ということについて、さらに大きな試練が彼を待ち受けていた。今や40代の大人の男になったクリスだが、その壮絶な人生を生き抜いてきた彼自身にしかわからない境地に至っている。



『バイオハザード』

biohazard

記念すべき第1作。主人公はクリスかジルを選ぶことができる。2002年にリメイクされ、2014年にはHDリマスターが発売された。この頃のクリスはまだ若くスリムな印象だった。

『バイオハザード5』

BIOHAZARD 5



年齢的にも30代後半という大人の男になって登場。宿敵アルバート・ウェスカーとの決着が注目されがちだが、「共に戦う仲間のために」という大きなテーマが秀逸。



『バイオハザード6』

BIOHAZARD 6

BSAA実動部隊長として世界各地で任務に赴く。新たな事件で「仲間の死」というクリスのトラウマはさらに深刻なものになり、全編にわたり苦悩する姿が描かれる。

LEON S.KENNEDY



数々の女性を虜にしてきたナイスガイ

レオン・S・ケネディ

シリーズ初登場時は21歳の正義感あふれる新人警官で、50口径のデザートイーグルを扱うという、ゲームの主人公として完璧な設定だった。その一方、赴任前日に彼女と痴話喧嘩し、急いでラクーンシティへ向かうものの途中のモーテルで酒を飲んで大暴れし泥酔。そのため赴任初日に大遅刻するという驚愕のスタートをきり多くのプレイヤーに親しまれた。どの作品でもたいてい女性に振り回されており、中でも代表的なキャラクターがエイダ・ウォン。彼女にはとことん甘く、『2』ではクレアの忠告を無視して行動を共にし、以降の作品でもエイダの目的や真意が見えない中で味方ともども振り回され続けているため、それが原因で『6』ではクリスとかなり揉めている。利用されているとわかっていても行動を共にするあたり、まるでルパンと峰不二子のような関係。口癖は「女ってヤツは!」。今作のもう1人の主人公クリスと比べると対照的なプレイボーイキャラとして、シリーズ主人公の役目を担い続けている。



『バイオハザード2』

BIOHAZARD 2

シリーズ初登場作品。主人公はレオンとクレアで、他にエイダ、シェリーというその後のシリーズの重要キャラが登場する傑作。全世界待望のフルリメイクも発表された。

『バイオハザード4』

biohazard 4



これまでのゲーム性を断ち切って、主人公の背後カメラからアクションを操作するTPSを確立。全世界に新しいゲームシステムを提唱し、以後のスタンダードとなった。



『バイオハザード6』

BIOHAZARD 6

これまでのレオンとはうって変わってヒゲやシワがはっきりと描かれ、プレイボーイからちょいワルオヤジへ。シリーズで最もエイダ・ウォンに振り回されるが、やはり彼女に甘い。



薬品精製と調合のエキスパート

レベッカ・チェンバース

初代『バイオハザード』ではクリス編にのみ登場し、怪物退治の薬品を調合したり、クリスのために血清を調合したりと後方支援として活躍。2002年の『0』では堂々の主人公。初任務で18歳という若さながら、多少のことでは動じないマイペースさと天性のサバイバル能力を発揮し、見事生還を果たす。味方の「大丈夫か？」という問いに、レベッカがサムズアップで応えるのが印象的で『ヴェンデッタ』でも象徴的なしぐさとして登場する。『5』ではミニゲームの『マーセナリーズ・リユニオン』にゲストキャラとして登場、彼女らしいアクションを見ることができる。



『バイオハザード』

biohazard

オリジナル版と2002年のリメイク版ではレベッカの性格に少々の変更が加えられ、ややオーバーだった受け答えなどが落ち着いたものになり、バンダナもなくなった。



『バイオハザード0』

biohazard 0 zero

"洋館事件"の前日譚。新米隊員レベッカと囚人ビリー・コーエンの2人を、状況に応じて操作変更しながら攻略していく"パートナーザッピング"が画期的だった。



バイオハザード オリジンズ コレクション

PlayStation 4 版
4,309円（税込）
※価格はBest Price版です
カプコン



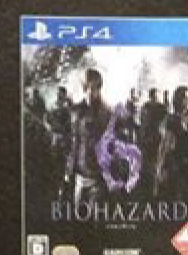
バイオハザード4

PlayStation 4 版
3,204円（税込）
カプコン



バイオハザード5

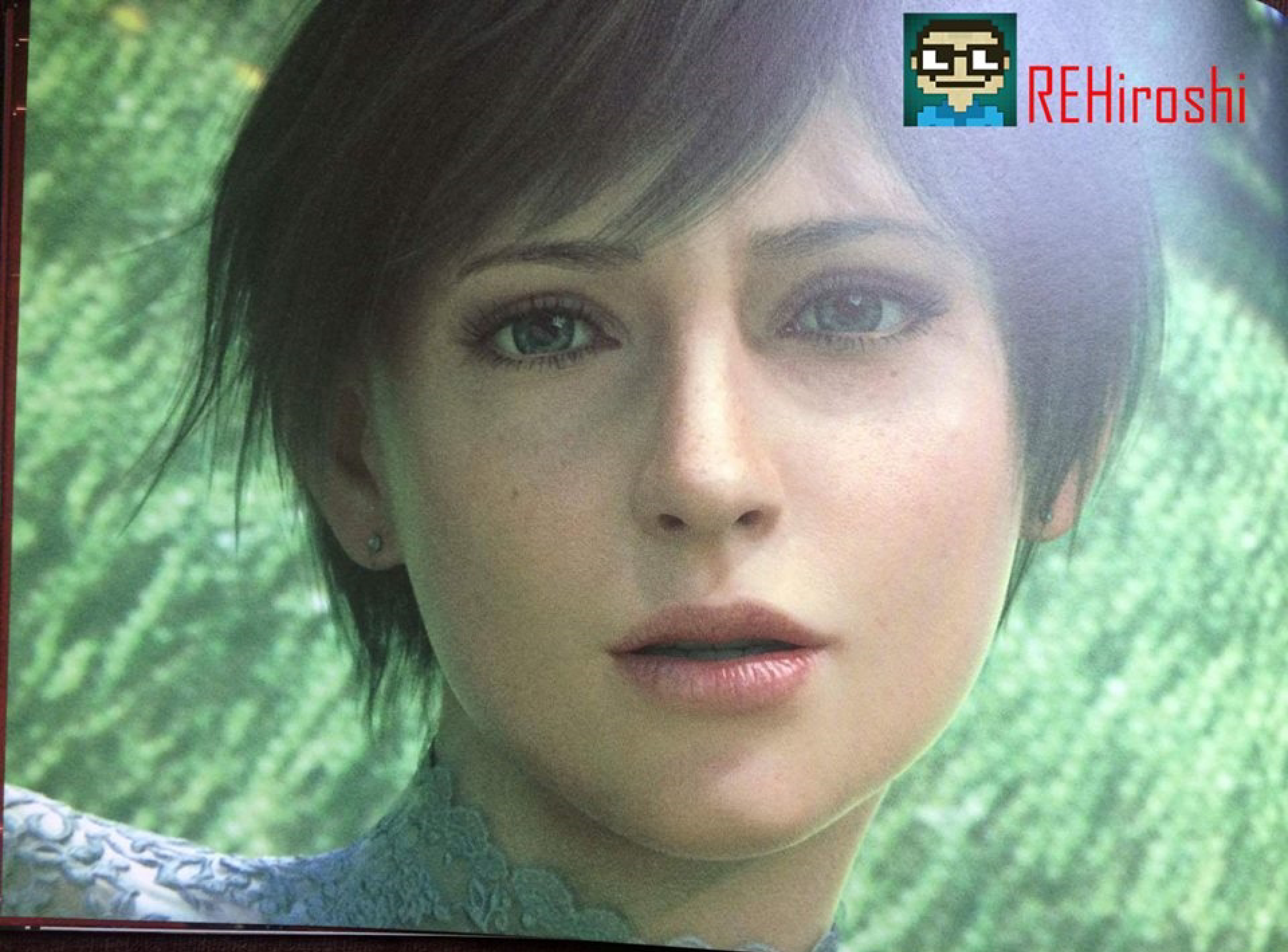
PlayStation 4 版
3,204円（税込）
カプコン



バイオハザード6

PlayStation 4 版
3,204円（税込）
カプコン


すべては恐怖に抗うために
BIOHAZARD
resident evil
バイオハザード7 レジデント イービル
NOW ON SALE
全世界300万本の大ヒット!
"恐い"だが"止まらない"…これがサバイバルホラーの新境地。
最高峰のグラフィック表現が
もたらす究極の没入感。
朽ちた邸で繰り広げられる悪夢…
数々の謎から、
その手で真実をつかみ取ろう
ナイフや銃などの
様々な武器を駆使し、
未知の敵との戦闘から生き残れ
全世界800万DL突破!
無料体験版好評配信中!
さらに奥深く楽しめる、2つのDLC好評配信中!
【対応ハード】PlayStation®4(PlayStation®VR 完全対応)、Xbox One、PC
【ジャンル】サバイバルホラー 【プレイ人数】1人
www.capcom.co.jp/biohazard7/
@BIO_OFFICIAL
bio.capcom
biohazard_capcom
SIMPLYGON
havok
株式会社カプコン
CAPCOM
REHiroshi



BIOHAZARD VENDETTA

関連商品のご案内



キーホルダー　¥950
全長約11.5cm　メタル製





ポーチ
¥1,600
約10×15×3cm
ポリウレタン製



クリアファイル
¥350
A4用サイズ



マグカップ　¥1,400
直径約7.8×9cm　陶器製



ータオル　¥1,650

全国の上映劇場で販売されています。(一部劇場・商品を除く)
右記WEBサイトからもお買い求めいただけます。

- ●商品の数量には限りがございます。品切れの際はご容赦ください。
- ●表示価格はすべて税込みとなっております。
- ●掲載の商品は参考商品ですので、実物とは色・形が異なる場合がございます。
- ●お問い合わせ先：松竹（株）事業部Froovie係

TEL：03-5550-1879（祝日を除く月～金　10～12時／14～17時）
※お電話でのご注文は承っておりません。